GAME BOY™ camera

KOSTENLOSES SONDERHEFT

Artikel-Nr. 8008109

CLUB Nintendo®

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

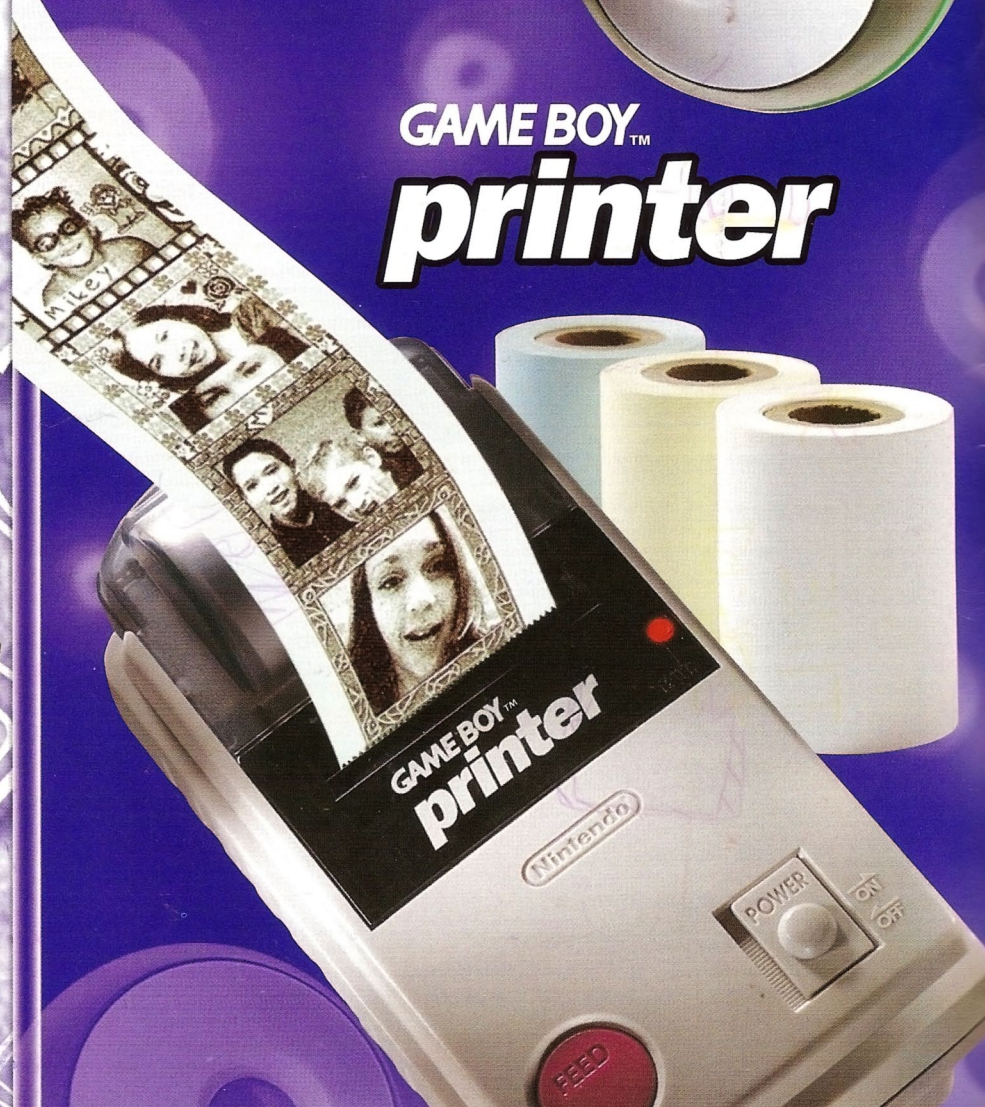
VORSICHT KAMERA!

Als Nintendo vor fast zehn Jahren der Weltöffentlichkeit den Game Boy vorstellte, war das Staunen groß. Die kleinste, tragbare Videospielkonsole des Universums mit austauschbaren Steckmodulen entwickelte sich innerhalb kürzester Zeit zum Dauerrenner bei jung, alt, männlich und weiblich. Auch heute noch, im 64 Bit-Zeitalter, ist der Game Boy das beste, was einem Spieler passieren kann. Er ist jederzeit einsatzfähig, verfügt über eine umfangreiche Spielebibliothek, wird von Jahr zu Jahr schicker im Design – und der niedrige Preis macht ihn für jedermann erschwinglich. Obwohl man sich bei Nintendo zufrieden zurücklehnen und über den ungebremsten Erfolg des Handhelds freuen könnte, beschäftigen sich junge und „hungrige" Hardware-Entwickler ständig damit, Innovationen für das Game Boy-Konzept zu erschaffen.

Das neueste Mitglied der „kleinen" Familie heißt Game Boy Camera und ist die bedeutendste Neuerung der vergangenen zehn Jahre! Was die kleinste, digitale Fotokamera der Welt in Kombination mit der erfolgreichsten, tragbaren Videospielkonsole so alles kann, erfahrt Ihr in diesem Sonderheft.

Euer Claude Moyse

GAME BOY™
printer



Inhalt

4 Interview: Der wahre Mr. Camera

6 Game Boy Camera: Fun & Fantasy

14 Game Boy Printer: Schießen, Drucken, Kleben!

16 Foto Story: Der Mann in Schwarz

17 Doppelposter

22 Chill-Out Zone: Game Classics & Sound Fantasies

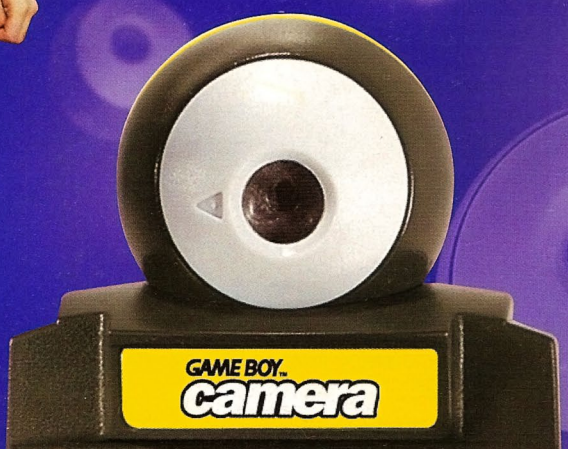
24 Comic: Das Vermächtnis des Dr. Lichtblitz

30 Streiche & Flirt-Tips

34 Hot Shots Wettbewerb

35 Club Nintendo Power Abo

GAME BOY™ camera



IMPRESSUM

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold
Redaktion:	Marko Hein, John D. Kraft, Thomas Rinke
Online Redaktion:	Thomas Görg
Japan-Kontakt:	Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Freie Mitarbeit:	Anneliese Faust
Produktionsleitung:	Sabine Blaauw-Woolcock
Layout, Satz, Litho und Titelgestaltung:	Andrea Amend, Art & Print, Aschaffenburg
Super Mario Comic:	Work House Co., Ltd., Tokio
Titel- & Poster-Illustrationen:	Pepperle Graphic Design, Frankfurt
Fotos:	Art & Print, Aschaffenburg Dare Art, Offenbach
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 0 60 26 – 95 03 08 E-Mail: redaktion@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30 – 58 06 (Mo – Fr 11 – 19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 – 94 09 40 (Mo – Fr 13 – 19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 – 88 92 15 20 Hotline: 06 62 – 88 92 16 00 (Mo – Do 9 – 12 Uhr, 13 – 16 Uhr, Fr 9 – 12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 – 3 19 98 20 Hotline: 0 61 – 3 19 98 36 (Mo – Fr 9 – 11 Uhr, 14 – 16 Uhr,
Club Nintendo Online:	http://www.nintendo.de http://www.yoshi.de http://www.banjo-kazooie.de

Das Club Nintendo Sonderheft „Game Boy Camera" wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.

Urheberrecht
© 1998 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.
All rights reserved.

Alle im Club Nintendo Sonderheft „Game Boy Camera" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

™ and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd.

DER WAHRE MR. CAMERA

Hirokazu Tanaka ist der Vater der Game Boy Camera. Der 40jährige Japaner arbeitet seit 13 Jahren für Nintendo Co Ltd., und war früher in der Abteilung R&D 2 (Research & Development 2) für die Entwicklung neuer Game Boy-Software zuständig.

Nach seinem Wechsel zu R&D 1 setzte er seinem Schaffen mit der Erfindung der Game Boy Camera ein erstes Glanzlicht auf. Wir sprachen am Rande der Nürnberger Spielwarenmesse mit einem glänzend aufgelegten, vor Kreativität nur so sprühenden Hirokazu Tanaka.

? Club Nintendo: Herr Tanaka, wie geht es Ihnen?

! Hirokazu Tanaka: Mir geht es fantastisch. Ich bin sehr stolz darauf, hier in Nürnberg die Europa-Premiere der Game Boy Camera mitzuerleben. Wenn man in seinem stillen Kämmerlein an einem Projekt arbeitet, hofft man natürlich, daß das fertige Produkt gut ankommt. Da ich hier sehe, wie begeistert die Leute auf die Kamera reagieren, bin ich sehr glücklich.

? Bevor wir uns etwas ausführlicher über die Game Boy Camera unterhalten, würden wir gerne wissen, an welchen Nintendo-Projekten Sie in den letzten Jahren gearbeitet haben.

! Wollen Sie das wirklich wissen? (lacht) Also, nach meinem Einstieg bei Nintendo habe ich mich hauptsächlich mit der Kreation von Sound-Effekten beschäftigt. Angefangen hat es mit den GAME & WATCH-Spielen, später habe ich mich mit den Arcade-Versionen von DONKEY KONG und SUPER MARIO BROS. beschäftigt. Doch dann bin ich von der Abteilung Research & Development 2 zu R&D 1 gewechselt. Seitdem arbeite ich nicht mehr an der Software, sondern widme meine ganze Kraft der Hardware. Ich dachte früher immer, es sei kreativer, Spiele und Sounds zu programmieren. Aber wie man an der Game Boy Camera sieht, kann auch in der Hardware unendlich viel kreative Power stecken.

? Wann haben Sie mit der Arbeit am Projekt „Game Boy Camera" begonnen?

! Mit dem Vorarbeiten habe ich bereits im Oktober 1996 begonnen, bevor Hiroshi Yamauchi, der Geschäftsführer der Nintendo Co Ltd., im Februar 1997 dann den offiziellen Auftrag erteilte und damit den Startschuß gab. Wir alle waren von der Game Boy Camera so überzeugt, daß wir das Projekt in einer absoluten Rekordzeit beenden konnten. Mein Team hat alles dafür gegeben, die Stimmung war unbeschreiblich. Es war eine tolle Zeit!

? Wie kamen Sie auf die Idee, dem Game Boy eine Kamera aufzusetzen?

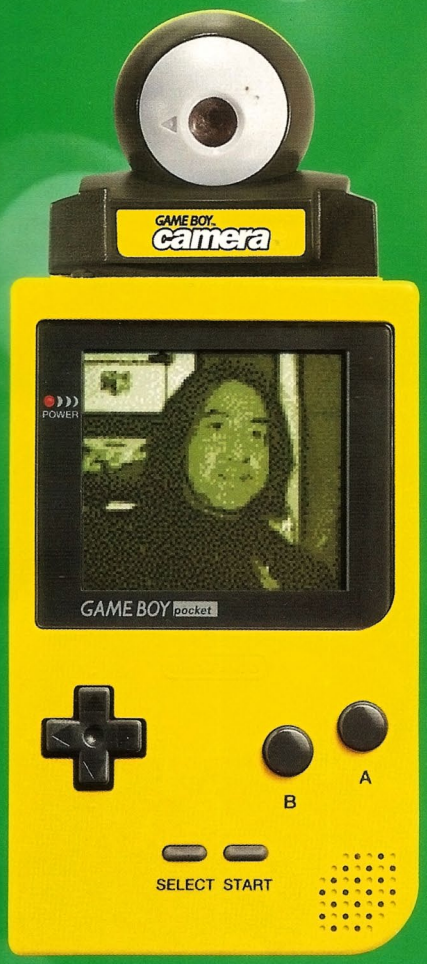
! In Japan gibt es eine wahre Hysterie um diese Sticker-Automaten, an denen sich die Kids fotografieren lassen können und danach die Aufkleber untereinander tauschen. Das ist nicht nur eine recht kostspielige, sondern auf Dauer auch ziemlich einseitige Geschichte. Ich dachte mir, daß wir mit dem Game Boy aus dieser Idee mehr herausholen können. Und ich übertreibe sicher nicht, wenn ich sage, daß uns das voll und ganz gelungen ist. Denn das Fotografieren ist ja nur eine der unzähligen Optionen der Game Boy Camera. Man kann die digitalen Bilder bearbeiten, mit Texten versehen und vieles, vieles mehr. Aber wenn ich hier alle Funktionen aufzähle, sitzen wir morgen noch hier (lacht).

? Sind Sie zufrieden mit dem fertigen Produkt?

! Mehr als das! Mein Ziel war es, etwas vollkommen Neues zu schaffen. Sie müssen wissen, daß der vor wenigen Monaten verstorbene Erfinder des Game Boy, Gunpei Yokoi, mein früherer Chef war. Er hatte immer Ideen, die aus der Masse herausstachen. Mit der Kamera ist es uns gelungen, dieses hohe Niveau zu halten. Es gibt auf dem Markt viel zu viel Durchschnitt, alles ist gleich. Doch wir haben erneut bewiesen, daß Nintendo einfach besser ist und Visionen wahrmachen kann. Darauf bin ich stolz. Die Game Boy Camera ist ein weiterer Meilenstein unserer Firmengeschichte.

? Was ist das Besondere an der Game Boy Camera?

! Nun, mit der Kamera ist es jetzt zum ersten Mal möglich, sein eigenes Gesicht in ein Spiel hineinzubringen. Das geschieht hier noch in einer recht einfachen Form, doch die Tür ist damit geöffnet. Interaktivität ist für mich eines der Schlagwörter der Zukunft. Die Game Boy Camera ist vollgestopft mit digitaler High-Tech, aber kinderleicht zu bedienen. Genau das ist der Punkt. Die Leute wollen keine hundertseitigen Bedienungsanleitungen lesen, sondern einfach Spaß haben. Das funktioniert mit der Game Boy Camera perfekt.



? Ist der Game Boy, der im nächsten Jahr seinen zehnten Geburtstag feiert, überhaupt noch eine zeitgemäße Plattform für High-Tech-Zubehör?

! Aber ich bitte Sie! Der Game Boy hat zwar fast schon zehn Jahre auf dem Buckel, das ist richtig, doch er ist absolut „up to date"! Die Fans fragen nicht, ob Technik neu oder alt ist. Sie interessieren sich nur dafür, ob die Technik gut oder schlecht ist. Das Potential des Game Boy ist noch lange nicht ausgeschöpft. In meinem Kopf schwirren schon weitere Ideen... Ich kann es kaum erwarten, mich in Japan wieder an die Arbeit zu machen. Ich sage nur soviel: Der Game Boy wird noch für einige Überraschungen und Schlagzeilen sorgen!

? Können Sie nicht ein kleines bißchen präziser werden?

! Nun, wer ein wenig Fantasie mitbringt, der kann sich schon ausmalen, was uns die Zukunft noch alles bringen wird. Es wird beispielsweise nicht mehr lange dauern, bis die Kids ihre Game Boy Spiele auf dem Nintendo 64 spielen können. Aber ich habe noch ganz andere Vorstellungen. Ich habe neulich bei einer längeren Autofahrt darüber nachgedacht, die multimediale Komponente des Nintendo64 noch stärker im Zusammenspiel mit dem Game Boy und der Game Boy Camera zu nutzen.

? Wie könnte ein solches Zusammenspiel denn aussehen?

! Ich stelle mir vor, daß man eine Telefon-Video-Konferenz aus diesen Bestandteilen organisieren könnte. Die Menschen können sich dann beim Telefonieren über das von der Game Boy Camera aufgenommene Live-Bild auch noch sehen. Überhaupt ist die Nintendo-Hardware so gestaltet, daß sich ihr gesamtes Potential erst noch zeigen wird. Und mit dem 64 DD-Laufwerk und der Modem-Funktion des Nintendo64 ergeben sich sowieso noch einmal ganz andere Perspektiven. In den Nintendo-Geräten von heute steckt bereits die Technik von übermorgen.

? Der Game Boy wird also auch im kommenden Jahrtausend noch aktuell sein?

! Darauf können sie sich verlassen. In diesem kleinen Gerät steckt noch genug Power, um auch in den kommenden Jahren für einige Überraschungen zu sorgen. Vor uns liegt eine farbenfrohe Zukunft...

? In Japan hat sich die Game Boy Camera innerhalb weniger Tage bereits zu einem Millionenseller entwickelt. Wie sehen Sie die Chancen für den europäischen, speziell den deutschen Markt?

! Ich glaube, daß wir eine sehr, sehr gute Chance haben, mit der Kamera auch hier in Deutschland bestehen zu können. Wir bieten hochentwickelte Technologie zu einem unschlagbaren Preis an. Und was viel wichtiger ist: Wir haben jede Menge Spielspaß in die Game Boy Camera hineingepackt. Man kann das hier auf der Messe sehr schön beobachten. Alle, die sich ein paar Minuten Zeit zum Ausprobieren genommen haben, können sich kaum von der Kamera trennen. Genau das wollten wir erreichen: Spielspaß von der ersten Minute an.

? Herr Tanaka, wir bedanken uns für das interessante Gespräch und hoffen, daß sie noch viele Ihrer zukunftsträchtigen Ideen und Visionen in die Tat umsetzen werden. Die Fans werden es Ihnen sicher danken.

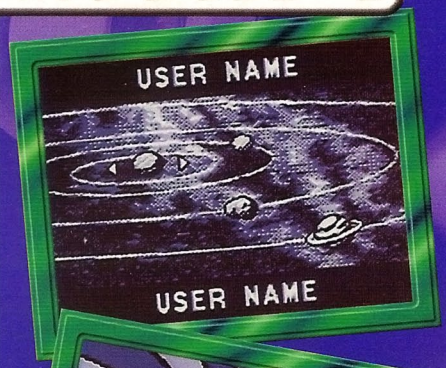
FUN & FANTASY

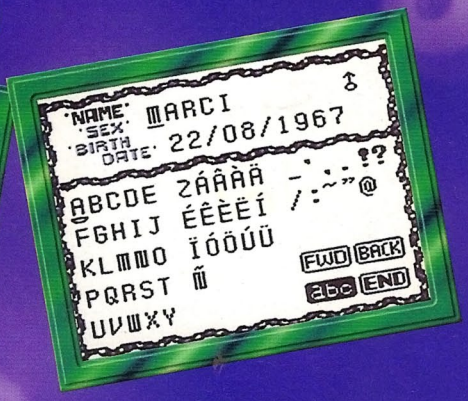
Jetzt geht's los! Schiebt einfach die Kamera in den Modulschacht Eures Game Boys, schaltet ihn ein und schon kann Euer Foto-Abenteuer beginnen! Was die Camera so alles drauf hat, erfahrt Ihr auf den folgenden Seiten.

Die Handhabung ist übrigens kinderleicht. Bereits nach wenigen Minuten habt Ihr Eure ersten Schnappschüsse gemacht und könnt sie weiterbearbeiten!

KEINE IST WIE DEINE!

Bevor Ihr startet, habt Ihr die Möglichkeit, Euren Namen, Euer Geburtsdatum und Euer Geschlecht in einem besonderen Camera-Menü einzugeben. Auf diese Weise macht Ihr Eure Camera einzigartig. Zum einen könnt Ihr anhand der Eintragung beweisen, daß die Kamera Euch gehört, zum anderen werden bei der Übertragung von Bildern auf andere Game Boy Cameras auch Teile Eurer Eintragungen übermittelt.





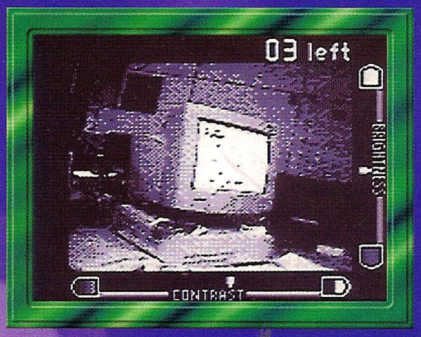
BILDER TAUSCHEN!

Wie bereits erwähnt, könnt Ihr Eure Schnappschüsse untereinander austauschen. Habt Ihr zum Beispiel etwas Supergeiles fotografiert, so könnt Ihr diesen Schnappschuß auf die Kamera eines Freundes übertragen. Alles, was Ihr dazu braucht, ist ein Link-Kabel, mit dem Ihr die beiden Kameras verbindet.

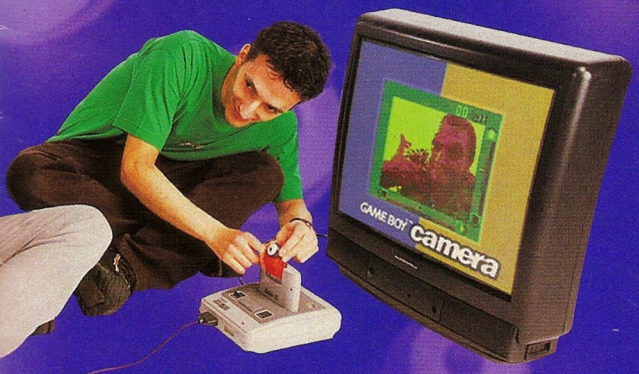
FOTOS SCHIESSEN

Habt Ihr die Camera-Funktion aktiviert, kann es sofort losgehen! Das auf dem Schirm dargestellte Bild könnt Ihr noch verändern, bevor Ihr es speichert. Neben Helligkeit und Kontrast lassen sich auch Konturen, Graustufen und Sounds verändern. Außerdem habt Ihr die Möglichkeit, das Bild vertikal oder horizontal zu spiegeln.

Sucht Euch zunächst ein Motiv, das Ihr fotografieren wollt. Bevor Ihr das Bild aufnehmt, könnt Ihr noch einige Modifikationen vornehmen. Mit Helligkeit und Kontrast läßt sich das Bild heller...



...oder dunkler machen. Auf diese Weise könnt Ihr selbst in dunklen Räumen noch erstaunlich gute Bilder machen.



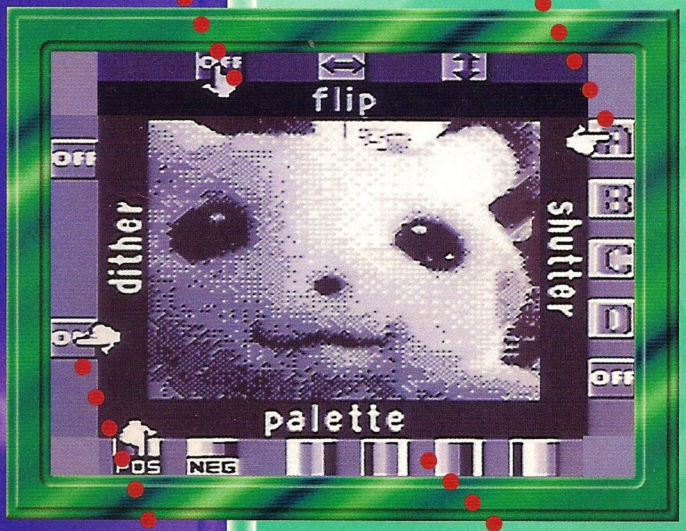
UNTERWEGS ODER ZUHAUSE!

Natürlich könnt Ihr die Game Boy Camera auch über den Super Game Boy anschließen! Auf diese Weise könnt Ihr Eure Fotos nicht nur auf einem großen Fernsehbildschirm betrachten, sondern sie auch einfärben!

OPTIONEN OHNE ENDE

Mittels dieser Funktion könnt Ihr Euer Motiv sowohl vertikal als auch horizontal spiegeln.

Mit dieser Option könnt Ihr zwischen vier verschiedenen Sounds wählen, die ertönen, wenn bestimmte Aktionen im Menü ausgeführt werden.



Hier habt Ihr die Möglichkeit, die Konturen des Bildes softer darzustellen. Diese Funktion ist eine Art Weichzeichner, der das Bild leicht verschwimmen läßt.

Dieses Menü bietet Euch die Möglichkeit, das Bild in verschiedenen Graustufen oder sogar negativ darzustellen. Seid Ihr zudem im Besitz eines Super Game Boys, ergeben sich noch mehr farbliche Gestaltungsmöglichkeiten.

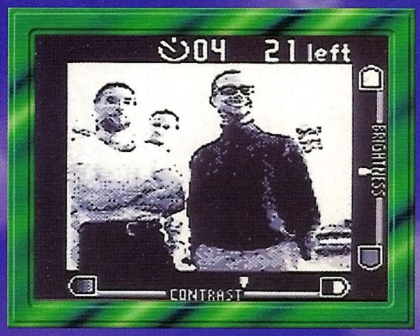
FUN & FANTASY

2. ALBUM ODER DIASHOW

Wollt Ihr Euch Eure Schnappschüsse anschauen, habt Ihr mehrere Möglichkeiten, dies zu tun. Entweder Ihr schaut sie Euch in einem der Fotoalben an, oder Ihr laßt sie Euch in einer Diashow präsentieren. Dabei könnt Ihr noch Bildreihenfolge und Musik bestimmen. Natürlich könnt Ihr die Bilder auch gleich ausdrucken und auf diese Weise begutachten.

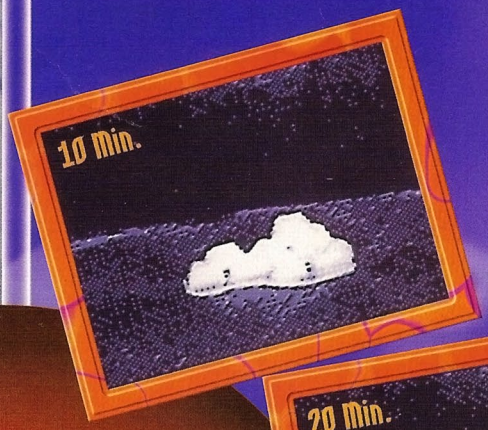
3. SELBSTAUSLÖSER UND TIMER

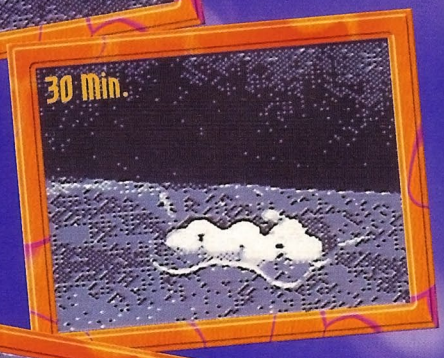
Neben der herkömmlichen Aufnahmemethode habt Ihr zudem die Möglichkeit, Bilder mit dem Selbstauslöser und dem Timer zu schießen. Wählt Ihr nun den Selbstauslöser, könnt Ihr festlegen, in wieviel Sekunden das Bild geschossen werden soll. Diese Option bietet sich an, wenn Ihr ein Gruppenfoto machen wollt und Euch dafür in einiger Entfernung von der Kamera plazieren müßt.

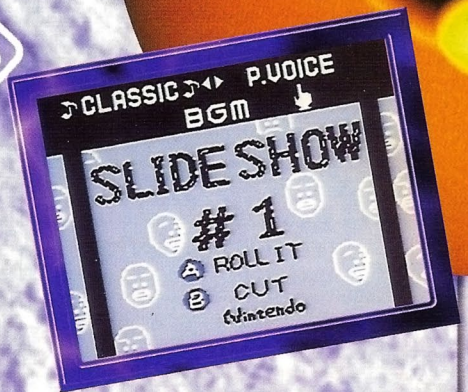


Mit dem Selbstauslöser kein Problem: Ein Gruppenfoto mit Fotograf.

Die Timer-Funktion ermöglicht es Euch, Fotos in bestimmten Intervallen zu schießen. Wollt Ihr beispielsweise einen Sonnenuntergang oder das Aufblühen einer Blume aufnehmen, so könnt Ihr die Kamera auf das Motiv richten und festlegen, in welchen Zeitabständen ein Bild geschossen werden soll. Die Intervalle reichen von wenigen Sekunden bis hin zu einer Stunde. Schaut Ihr Euch dann die aufgenommenen Fotos an, könnt Ihr den Sonnenuntergang in seiner ganzen Schönheit betrachten.







SPASS OHNE GRENZEN!

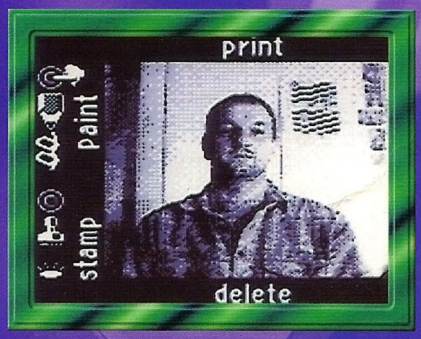
Nachdem Ihr einige Bilder geschossen und gespeichert habt, könnt Ihr sie nachträglich bearbeiten. Für diesen Zweck stehen Euch gleich mehrere Funktionen zur Verfügung. Ihr könnt kleine Bildchen und kurze Texte auf den Bildern plazieren oder sie mit verschiedenen Stiften bemalen. Zudem könnt Ihr Euer Kunstwerk mit verschiedenen Rahmen verzieren und jedem Bild eine kleine Notiz anhängen, auf der beispielsweise der Name des Motivs oder des Fotomodells steht.

MONSTER, GAGS & COOLE SPRÜCHE!

Mit dieser Funktion könnt Ihr mit Euren Foto-Models lustigen Schabernack treiben. Sucht Euch einfach ein Bild – zum Beispiel das einer Person – heraus, und wählt zwischen mehreren Bildchen, Accessoires, Buchstaben und Symbolen, die Ihr auf dem Bild plazieren könnt. Das Angebot ist fast unbegrenzt. Verseht Eure Freunde mit Schweinsnasen und Vampirzähnen, erzeugt Sprechblasen und schreibt ‚Ich bin blöd!' herein oder plaziert kleine Monster oder Nintendo-Charaktere in Landschaftsbilder.

MALEN OHNE ZAHLEN!

Reichen Euch die Bildchen nicht aus, könnt Ihr auch Eure eigene Kreativität walten lassen. Begebt Euch hierfür in das Mal-Menü, wählt einen Stift und eine Farbe aus und legt los. Hier könnt Ihr mittels Steuerkreuz direkt auf die Bilder malen, neue Hintergründe kreieren oder sogar Personen freistellen. Wählt Ihr nämlich statt der Farbe Schwarz die Farbe Weiß, wird Euer Stift zum Radiergummi und Ihr könnt Dinge aus dem Bild entfernen, die Euch nicht gefallen.

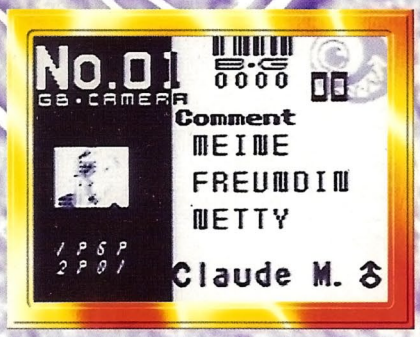


GERAHMTE KUNSTWERKE

Habt Ihr Euer Werk vollendet, könnt Ihr das Bild mit einem von 18 verschiedenen Rahmen verzieren. Auch hierbei habt Ihr die Qual der Wahl. Die Palette reicht von sehr künstlerischen Rahmen über Nintendo-Rahmen bis hin zu wuchtigen Steinrahmen. Sogar ein Briefmarken-Rahmen steht zur Verfügung. Mit diesem könnt Ihr Briefmarken mit Eurem eigenen Gesicht darauf erstellen.

FUN & FANTASY

KURZNOTIZEN



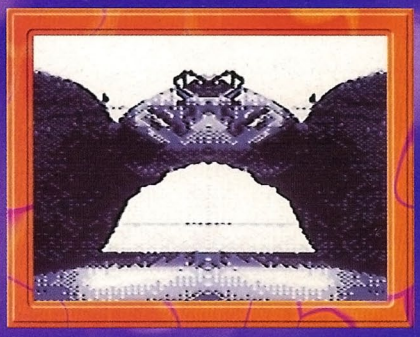
Wählt Ihr diesen Menüpunkt, könnt Ihr dem ausgewählten Bild eine Notiz anhängen. Habt Ihr beispielsweise Bilder von Euren Freunden gemacht, so könnt Ihr auf den Notizzettel den Namen oder die Telefonnummer der jeweiligen Person eintragen. Natürlich lassen sich diese Notizen auch zusammen mit dem Bild ausdrucken.

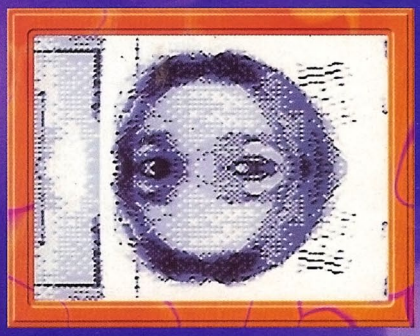
TRICKBILDER

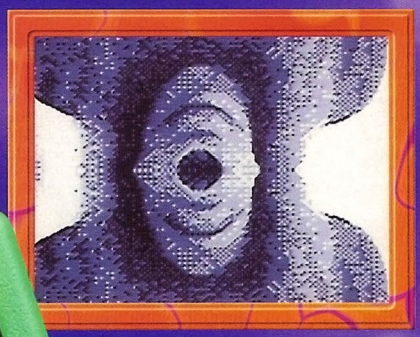
Hierbei stehen Euch verschiedene Objektive zur Verfügung, die das Bild drehen, spiegeln, splitten oder sogar verzerren können. Außerdem habt Ihr die Möglichkeit, verschiedene Motive in einer Montage zusammenzufügen. Zu guter Letzt könnt Ihr sogar Panorama-Aufnahmen machen und Euer Gesicht auf die lustigen Männchen in den Spielen setzen.

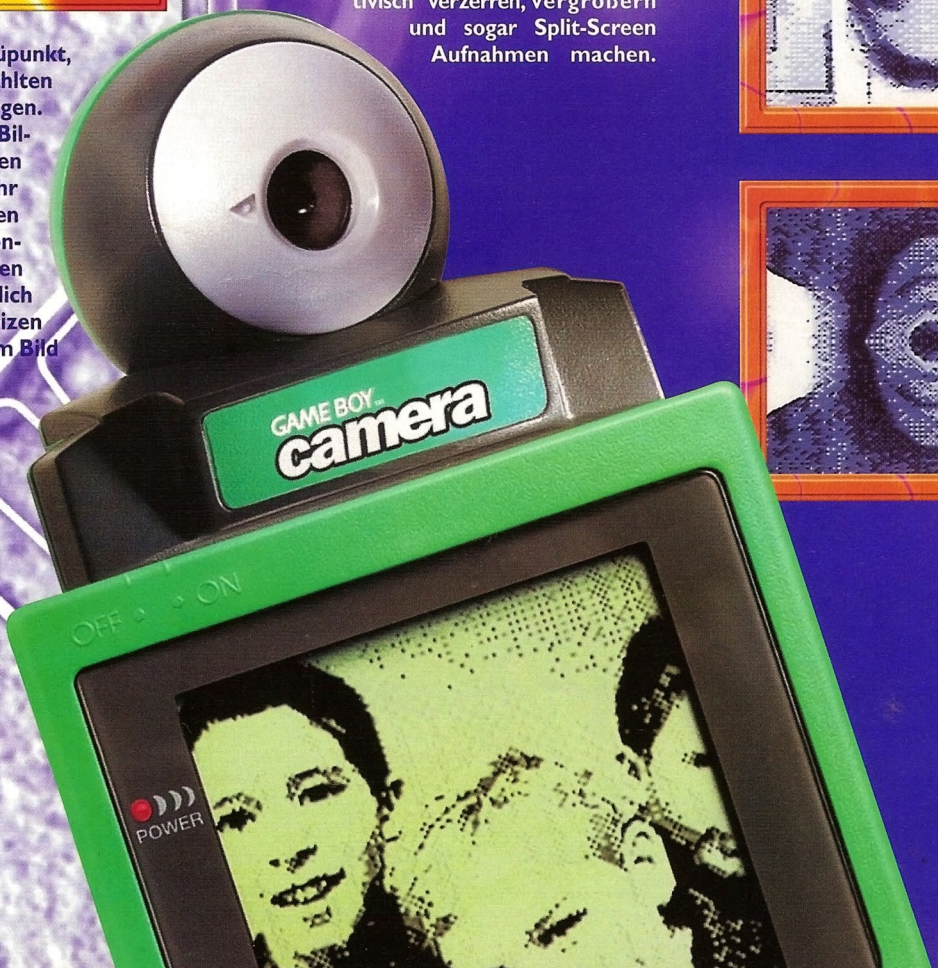
EFFEKTIVE OBJEKTIVE

In diesem Modus könnt Ihr zwischen acht verschiedenen Objektiven wählen. Nachfolgende Bilder geben einen kleinen Eindruck von dem wieder, was Ihr mit diesem Feature alles anstellen könnt. Die ersten vier Objektive teilen das Bild in der Mitte und spiegeln es in verschiedene Richtungen. Mit weiteren Objektiven könnt Ihr die Bilder perspektivisch verzerren, vergrößern und sogar Split-Screen Aufnahmen machen.







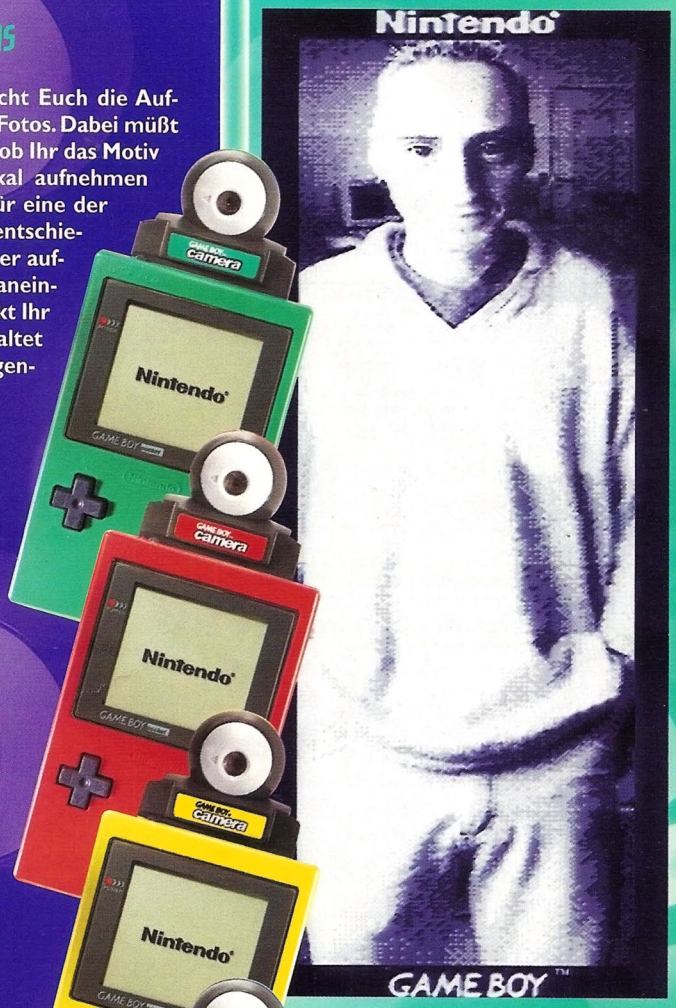


FRANKENSTEINS LABOR

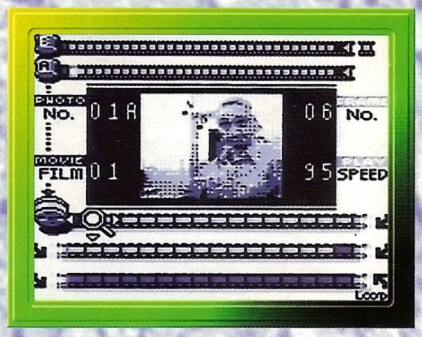
Mit diesem Feature könnt Ihr zwei oder mehrere Aufnahmen in einem Bild vereinen. Dabei stehen Euch sieben verschiedene Varianten zur Verfügung, die jedoch alle nach dem gleichen Prinzip funktionieren. Um eine Bildcollage zu erstellen, müßt Ihr nacheinander verschiedenen Bildausschnitte mit Fotos belegen. Dabei könnt Ihr Eurer Fantasie freien Lauf lassen. Kombiniert Oberkörper und Unterkörper verschiedener Personen, setzt ein Gesicht aus vier verschiedenen anderen Gesichtern zusammen usw.

PERFEKTE PANORAMAS

Diese Option ermöglicht Euch die Aufnahme von Panorama-Fotos. Dabei müßt Ihr zunächst festlegen, ob Ihr das Motiv horizontal oder vertikal aufnehmen wollt. Habt Ihr Euch für eine der beiden Möglichkeiten entschieden, müßt Ihr vier Bilder aufnehmen, die direkt aneinander angrenzen. Druckt Ihr die vier Bilder aus, erhaltet Ihr ein zusammenhängendes Panorama-Foto.



FUN & FANTASY

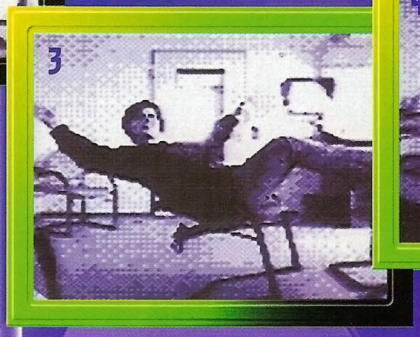


SPIELBERG JUNIOR

Mittels der Animations-Option könnt ihr Eure eigenen Filme drehen und sie zudem mit Spezialeffekten versehen. Um eine Filmsequenz zu drehen, müßt Ihr zunächst mehrere einzelne Bilder schießen. Dabei empfiehlt es sich, wie im Zeichentrick- oder im Stop/Motion-Film vorzugehen. Das heißt, Ihr müßt eine Szene, die real sehr schnell abläuft, in einzelne Teile zerlegen und diese fotografieren. Je mehr Bilder Ihr dabei verwendet, desto fließender wird die Animation. Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Nachdem Ihr die Bilder aufgenommen habt, könnt Ihr sie nämlich noch mit Bildchen, Sprechblasen oder Symbolen bereichern. Nachfolgend findet Ihr einige Beispiele, die Euch zeigen, was mit der Kamera alles machbar ist.

Natürlich gibt es noch einige zusätzliche Optionen, die den Filmschnitt noch komfortabler machen. Mittels dieser Funktionen könnt Ihr Loops einbauen, auf einmal alle aufgenommenen Bilder in den Filmstreifen setzen, leere Rahmen entfernen, den bisherigen Film betrachten und wieder löschen. Zudem könnt Ihr einen passenden Rahmen für Euer Filmchen wählen und die Geschwindigkeit, in der die Bilder nacheinander gezeigt werden, festlegen.

Für eine einfache Animation genügen schon vier bis fünf Bilder. In unserem Beispiel haben wir einen Sturz vom Stuhl gedreht. Dabei ist unsere Schauspielerin natürlich nicht wirklich vom Stuhl gefallen. Alle fünf Bilder wurden einzeln und nacheinander aufgenommen. Für die letzten beiden Bilder wurde der Stuhl einfach auf den Boden gelegt und unsere Darstellerin mußte nur Ihre schauspielerischen Fähigkeiten einsetzen, um die Illusion perfekt zu machen. Habt Ihr die Bilder aufgenommen, könnt Ihr sie im ANIMATOR auf den Filmstreifen plazieren. In der Reihenfolge, in der sie in den Film gesetzt wurden, könnt Ihr sie nun anschauen.



7 HOT-SPOTS

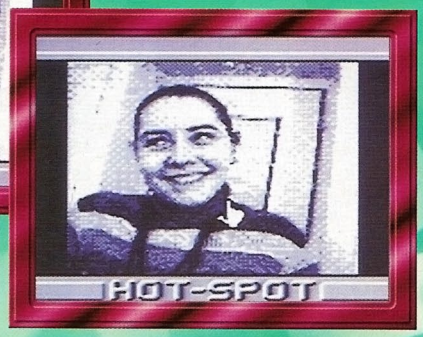
Aktiviert Ihr HOT-SPOT, breitet sich vor Euch das Foto-Album aus. Hier könnt Ihr nun eines der Bilder wählen und auf diesem einen oder mehrere Hot-Spots festlegen. Ihr versteht nur Bahnhof? Kann man verstehen, deshalb hier ein Beispiel. Angenommen, Ihr habt das Gesicht eines Freundes fotografiert. Nun könnt Ihr auf diesem Bild einen bestimmten Punkt, zum Beispiel die Nase, festlegen und diesen Punkt mit einem Effekt belegen.

Dabei habt Ihr die Möglichkeit, beim Aktivieren des Punktes einen Sound einzuspielen, ein anderes Bild einzublenden oder einen visuellen Effekt zu plazieren. Pro Bild könnt Ihr bis zu fünf Hot-Spots einsetzen. Im Hot-Spot Menü könnt Ihr dann das jeweilige Bild betrachten und es mit einer Cursor-Hand nach Hot-Spots absuchen. Drückt Ihr mit der Hand auf eine Stelle, die mit einem Hot-Spot versehen wurde, wird damit der Effekt aktiviert.

In diesem Menü könnt Ihr auf den Bildern Hot-Spots festlegen...

...und diese mit Effekten belegen.

Drückt man beispielsweise dem Mädel auf die Nase...



...ertönt ein Sound und sie lächelt plötzlich.

8 MORPHING MUTATIONEN

Hier könnt Ihr entweder zwei Bilder miteinander verschmelzen oder aus vier Bildern ein neues zusammensetzen. Wählt Ihr die FUSION-Funktion, könnt Ihr aus Eurem Album zwei Bilder auswählen, die übereinandergelegt werden und ein verblüffendes neues Motiv ergeben. Entscheidet Ihr Euch für SPLIT, findet Ihr einen viergeteilten Bildschirm vor, in den Ihr verschiedene Bildteile einfügen könnt. Auch bei dieser Variante könnt Ihr auf alle Bilder Eures Albums zurückgreifen.

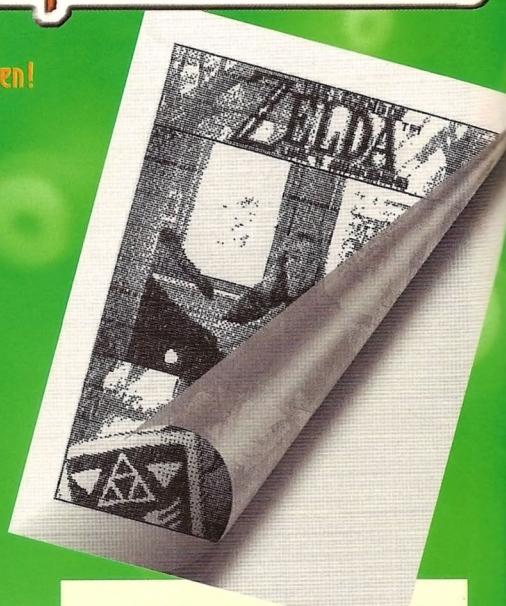
SCHIESSEN, DRUCKEN, KLEBEN!

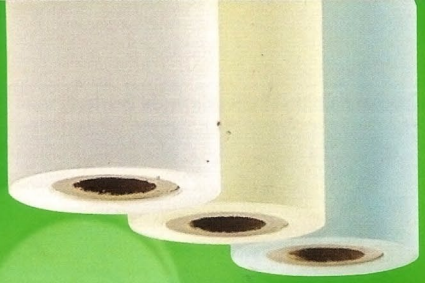
Hallo, Ihr Freunde des bedruckten Papiers! Bilder schießen ist ja schön und gut, aber nur in ausgedruckter Form bleiben sie für die Ewigkeit und die interessierte Nachwelt erhalten...

Er druckt die Fotos der stolzesten Frauen!

Und nicht nur die, sondern alles, was Ihr mit der Game Boy Camera so abgelichtet habt. So abgedreht Eure Motive auch sein mögen, der Printer bringt sie in erstklassiger Qualität aufs Papier. Egal, ob Oma beim Ostereiersuchen, der kleine Bruder unterm Weihnachtsbaum, das Mädel aus der Nachbarschaft beim Sonnenbaden, der Lehrer beim Schlittschuhlaufen, der Typ von der Lieblingsband beim Konzert oder der Kellner, der gerade mit einem vollen Tablett über Euer ausgestrecktes Bein stolpert - der Printer druckt einfach alles!

Um die Sache für Euch kinderleicht zu machen, haben sich die Designer bemüht, die Handhabung so einfach wie möglich zu gestalten. Ihr habt ganze zwei Tasten zu bedienen, mehr nicht. Ihr könnt den Printer ein- und ausschalten und über die Feed-Taste den Papiervorschub manuell kontrollieren. Den Rest erledigt der Printer für Euch. Macht Euch keinen Streß, die Hardware-Designer haben ihn so gebaut, daß einfach nichts schiefgehen kann. Alles, was Ihr zu Eurem Glück braucht, ist eine Game Boy Camera, ein Game Link-Kabel, eine Rolle des speziellen Druckerpapiers und den Printer.





Kein Drama, er druckt auch Panorama!

Wer denkt, der Printer könnte nicht mehr, als nette Einzelbilder ausdrucken, der liegt mächtig schief. Er ist nämlich zu Höherem bestimmt. Als einziger Game Boy Printer auf der ganzen Welt ist er in der Lage, Wasser in Wein zu verwandeln. O.K., war nur'n Witz! Was wir eigentlich sagen wollten, ist, daß der Printer auch Panoramafotos ausdrucken kann. Superschöne, superbreite Panoramafotos, jawohl. Die Möglichkeiten sind unbegrenzt, Ihr könnt Eure gesamte Schulklasse auf einem Breitwandporträt ausdrucken, das Alpen-Panorama im Winterurlaub für die Nachwelt festhalten oder die Schlange vor dem Kassenhäuschen beim Guildo Horn-Konzert auf dem schönen, hellblauen Papier festhalten.

Auch zum Ausdrucken eines Panorama-Fotos müßt Ihr weder studiert haben, noch einen Lehrgang an einer Fernuniversität belegen. Im Menü, in dem Ihr die Panorama-Fotos schießen und anschauen könnt, müßt Ihr nur ein Menü anwählen, und schon macht sich der Drucker an die Arbeit, das Foto im ausgewählten Format (entweder Hoch- oder Querformat) zu Papier zu bringen. Selbstverständlich könnt Ihr vor dem Druck, wie bei den Einzelbildern auch, den Kontrast so einstellen, daß die Fotos gestochen scharf auf dem selbstklebenden Papier erscheinen. Also Freunde, merkt es Euch: Schießen, drucken, kleben! Und das, an jedem Ort, zu jeder Zeit, denn der Printer ist superhandlich und paßt in jede Jackentasche! Wenn doch alles im Leben so easy wäre...

FOTOSTORY

DER MANN IN SCHWARZ

Das Nintendo Center in Großostheim! Ein Ort, sicherer als das Gefängnis von Alcatraz! Kein Wunder, denn hier werden die bestgehüteten Geheimnisse der Videospielbranche bewahrt. Eben deshalb aber auch ein Ort, der Agenten aus aller Welt magisch anzieht. Kurz nachdem Nintendo die Veröffentlichung der Game Boy Camera ankündigt, taucht bereits der erste Spion auf...

Unauffällig gekleidet erreicht der Agent den Hochsicherheitstrakt des Nintendo Centers.

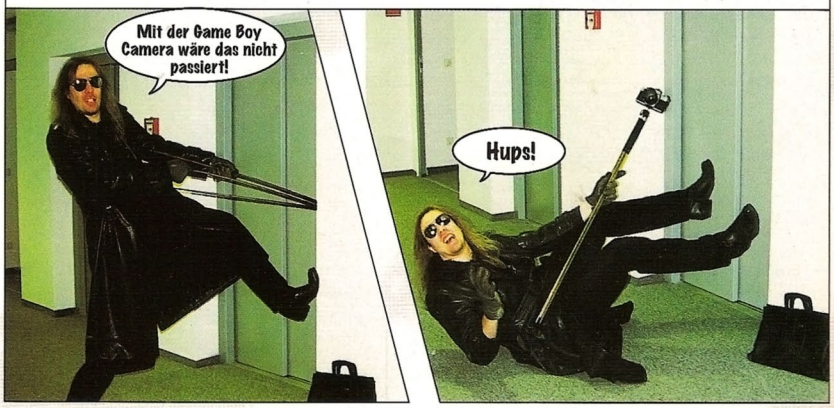
Offensichtlich scheint die Alarmanlage nicht aktiv zu sein. Auch das meterhohe Tor steht an diesem Tag nicht unter Strom. Durch die dunkle Brille scheint der Agent allerdings nicht zu sehen,dass die Einfahrt sperrangelweit offen steht...

Langsam nähert sich der Geheimagent dem Hauptgebäude. Mittels Handy übermittelt er verschlüsselte Botschaften.

Die Rezeption. Nur mit viel Mühe gelingt es unserem Agenten, sich an dem geschulten Wachpersonal vorbeizuschleichen.

Der Fahrstuhl.

Dummerweise passiert beim Verlassen des Fahrstuhls eine nicht geplante Panne...

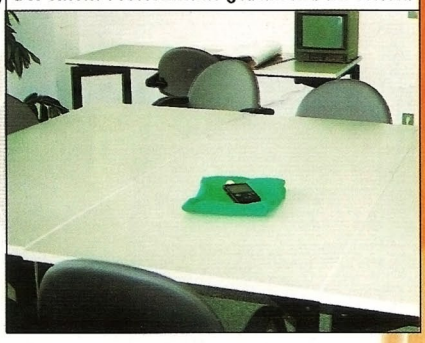


Der Agent scheint sein Ziel erreicht zu haben...

Plötzlich und unerwartet nähern sich jedoch einige Mitarbeiterinnen. Doch mit dem Super-Baum-Tarnset können auch diese getäuscht werden.

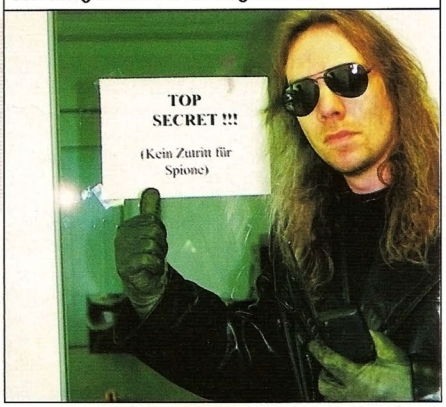
Währenddessen wird in der Entwicklungsabteilung der Prototyp der Game Boy Camera präsentiert.

Nach umfangreicher Präsentation begibt sich das Entwicklungsteam in die exquisite Firmenkantine, um die neue Errungenschaft bei einem Festschmaus gebührend zu feiern.



Die Game Boy Camera bleibt unbewacht im Präsentationsraum zurück...

Die Gelegenheit für den Agenten....



....sich die Kamera unter den Nagel zu reissen!

Der Eindringling zeigt sich spontan begeistert...

...und macht sich schliesslich aus dem Staub!

Zurück bleiben die Utensilien des Agenten, die er dank der Game Boy Camera nun nicht mehr benötigt!

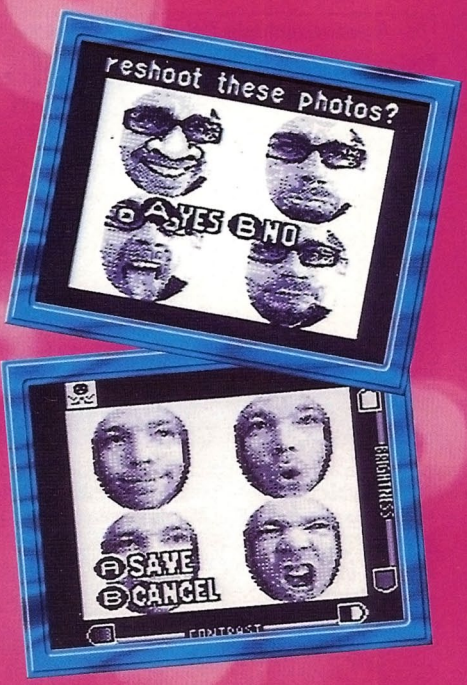
ENDE

CHILL-OUT ZONE

Die Game Boy Camera enthält drei verschiedene Spiele und ein DJ-Feature, mit dem Ihr selbst Musik komponieren könnt. Zudem könnt Ihr die Spiele mit Euren eigenen Fotos versehen. In einem der Menüs habt Ihr die Möglichkeit, vier verschiedene Fotos von Euch zu schießen, die Ihr anschließend in die Spiele einbauen könnt. Witzig ist, wenn Ihr bei jedem Bild anders in die Camera schaut, mal ernst, mal lachend, mal böse oder grinsend...

GAME CLASSICS & SOUND FANTASIES

Wenn Ihr Eure Spielfotos gesichert habt, kann es sofort losgehen mit dem Spiel BALL, das Euch gleich noch näher vorgestellt wird. Vorher könnt Ihr die Fotos noch verändern, d.h. mit coolen Items wie Vampirzähnchen, Haarschleifen oder einem süßen Bart ausstatten. Ihr könnt bei jedem Spiel zwischen Eurem eigenen Foto und zwei anderen Gesichtern wählen, Euer eigenes findet Ihr immer unter dem Fragezeichen. Auch die Musik, die Eure Spiele begleitet, könnt Ihr selbst wählen.

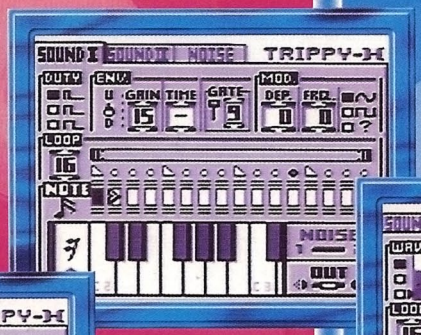


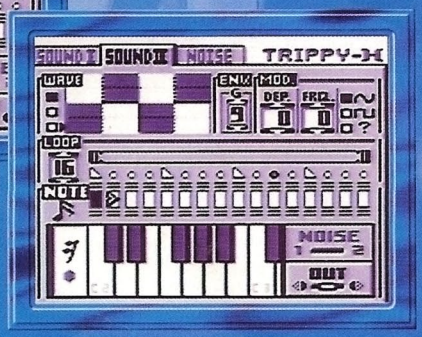
BALL

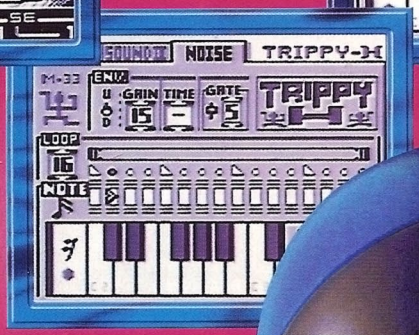
Wenn Ihr Ball spielen wollt, schießt Ihr das linke der drei großen Ufos ab, die Euch entgegenkommen, nachdem Ihr im Hauptmenü PLAY gewählt habt. Die Schwierigkeit hier besteht darin, Eure Arme so nach links und rechts zu bewegen, daß keiner der Jonglierbälle auf den Boden fällt. Nach einer Weile wird das wirklich hektisch!

SPACE FEVER II

Wählt Ihr im Hauptmenü PLAY, seid Ihr schon mittendrin in Space Fever II. Wartet nur kurz ab, bis die drei großen Ufos wieder nach oben verschwunden sind, und schon könnt Ihr loslegen. Diese kleinen, fiesen Ufos, die da von oben runterpurzeln, müssen abgeschossen werden, um ordentlich Punkte zu sammeln. Aber Achtung, sie schießen auch zurück! Als Endgegner besiegt Ihr Euer eigenes Gesicht.





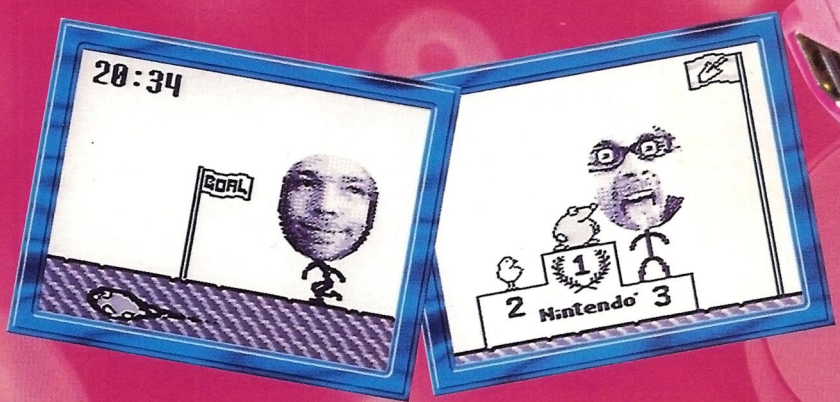


D.J.

Schießt Ihr das rechte der Ufos ab, kommt Ihr in die wirklich abgefahrene DJ-Zone. Hier könnt Ihr richtig professionell wie ein echter Techno-DJ Beats sampeln. Ihr habt die Möglichkeit, entweder die Sample-Songs abzuspielen und zu scratchen oder eigene Sounds und Rhythmen zu komponieren und abzuspeichern. Wenn Ihr die Option **SAMPLE** wählt, könnt Ihr Euch verschiedene gespeicherte Songs anhören. Unter **NEW** habt Ihr Gelegenheit, Euch so richtig kreativ auszutoben. Die drei Soundbänke **SOUND I**, **SOUND II** oder **NOISE** Eures Analog-Synthesizers wählt Ihr jeweils durch nochmaliges Drücken von Select an. Und hier steht Eurer Musikerkarriere nichts mehr im Weg: Ihr könnt die Songs neu arrangieren, den Rhythmus und das Tempo verändern oder auch Loops setzen, also bestimmte Melodien immer wieder neu beginnen lassen und wiederholen. Durch die Keyboardfunktion habt Ihr drei Oktaven Töne zur Verfügung, deren einzelne Sounds Ihr in ihrer Frequenz, in der Länge, im Volumen und im Vibrato verändern könnt. Spielt Ihr die fertigen Mixes ab, könnt Ihr sogar noch live dazu scratchen, während Euer DJ sich einen abzappelt.

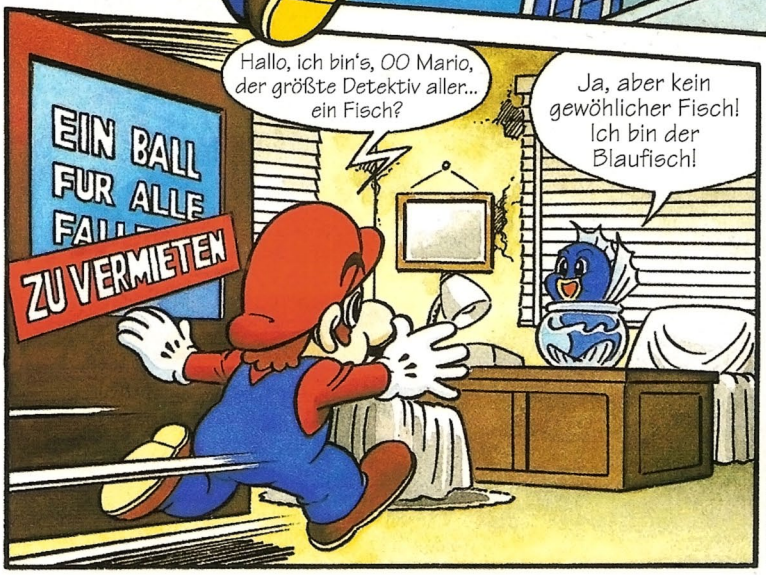
RUN! RUN! RUN!

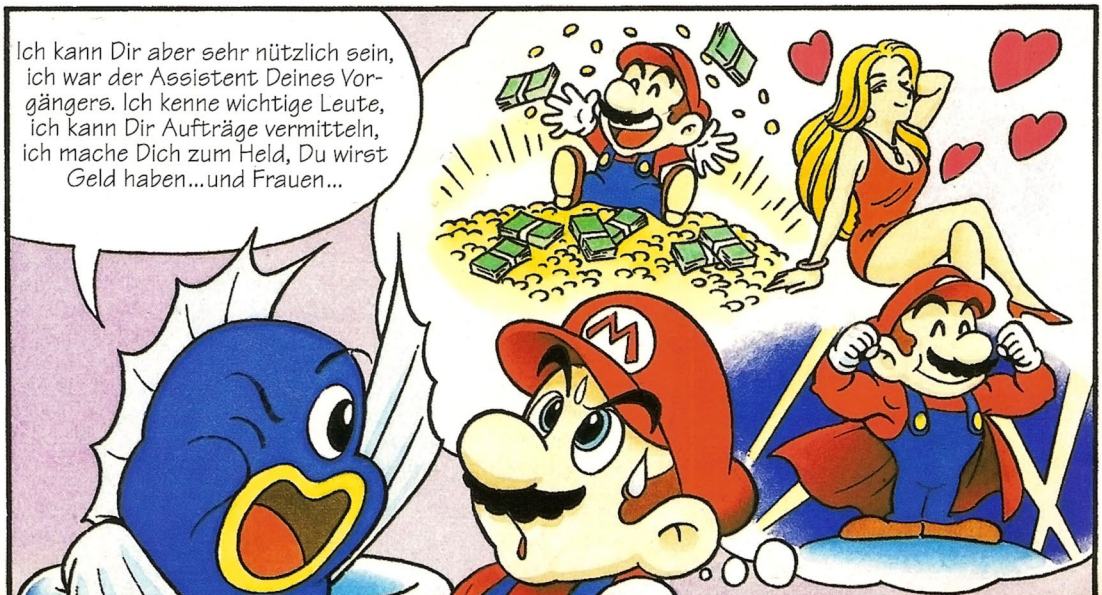
Hier wirds richtig lustig, denn Ihr müßt einen kleinen Wettlauf starten – mit einem Maulwurf und einem Vögelchen! Dazu schießt Ihr das mittlere der drei großen Ufos ab und legt los. Mit dem Vogel und dem Maulwurf als Konkurrenz müßt Ihr Euch ganz schön beeilen, um auch fix über alle Hürden zu springen und aufs Siegertreppchen zu kommen.



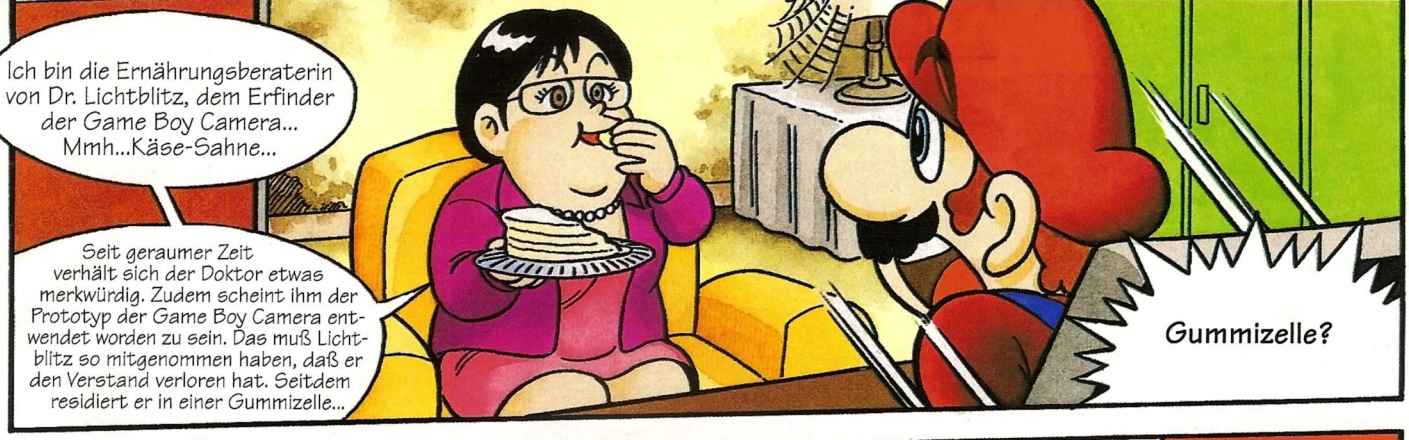
Das Vermächtnis des Dr. Lichtblitz

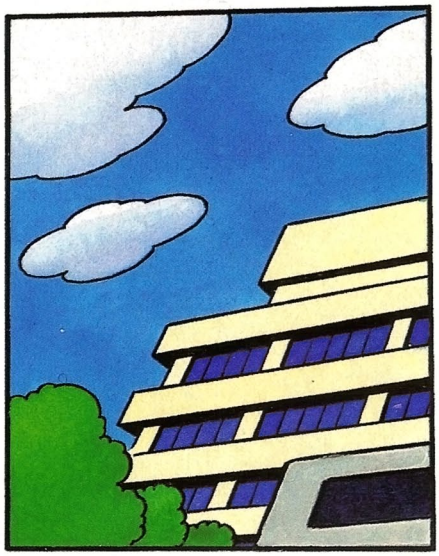
Davon hat Mario schon immer geträumt. Einmal Detektiv sein, unheimliche Fälle lösen, bezaubernde Frauen kennenlernen und im Geld baden. Nun könnte sein Traum Wirklichkeit werden, denn in der Zeitung findet Mario eine Anzeige, in der eine Detektei angeboten wird. Sofort begibt sich Mario an seine zukünftige Wirkungsstätte...

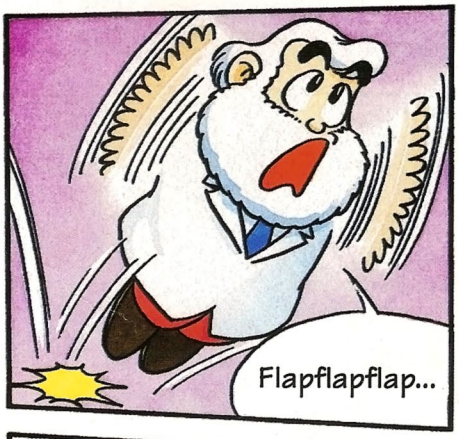




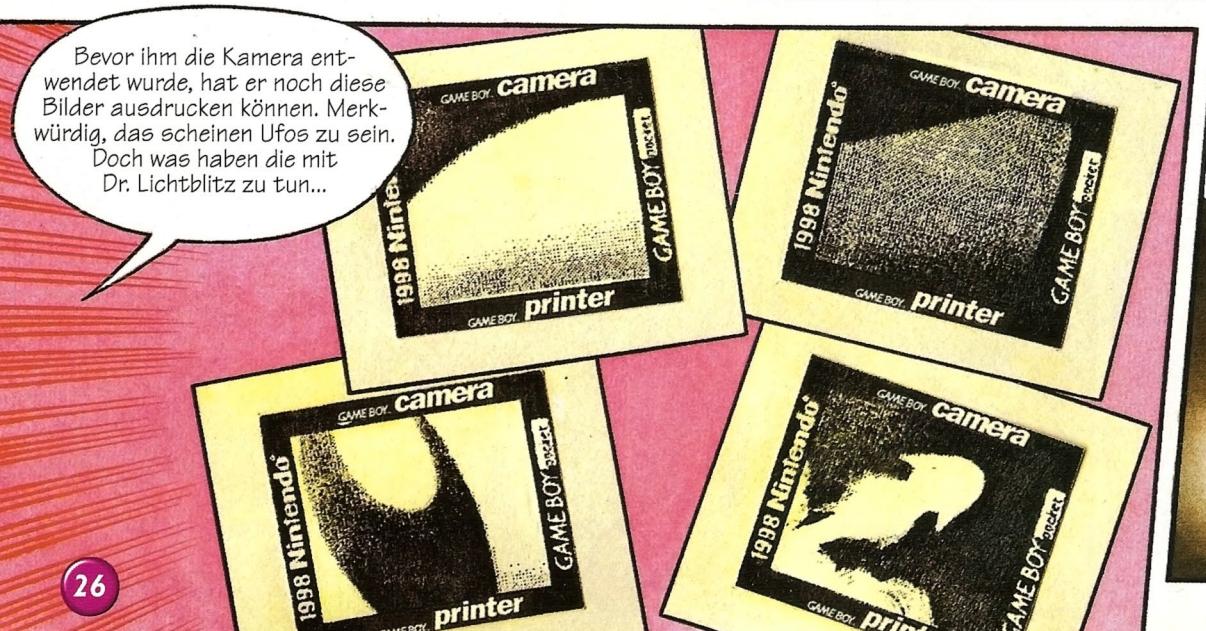
Gesagt, getan. Bereits einige Tage später eröffnet Mario stolz sein Detektivbüro ‚Marioso'.
MARIOSO
Ja, ja, ja! Ich sehe es genau vor mir! Ich werde der berühmteste Detektiv aller Zeiten werden!
So, nun zu Dir. Du wolltest doch ein größeres Schwimmbecken. Mir kommt da eine Idee!
Oh prima, ist da auch ein Whirlpool integriert?
Das habe ich mir aber etwas anders vorgestellt...
Das ist doch das Klo und einen Whirlpool gibt's hier bestimmt nicht...
Dafür aber eine Art Wellenbad...
HILFEEE!
Hoffentlich ist jetzt nicht das Klo verstopft!
Hallo, darf ich reinkommen?
!?
MARIOSO
Die erste Kundin! Wie wird sie aussehen? Wie Jenny Elvers oder eher wie Ina Werner? Ich KOMME...
Guten Tag junger Mann, ich bin Ursel! Darf ich ihnen etwas von der Torte anbieten?
Köstlich...
Wa...wa...wasistdas?





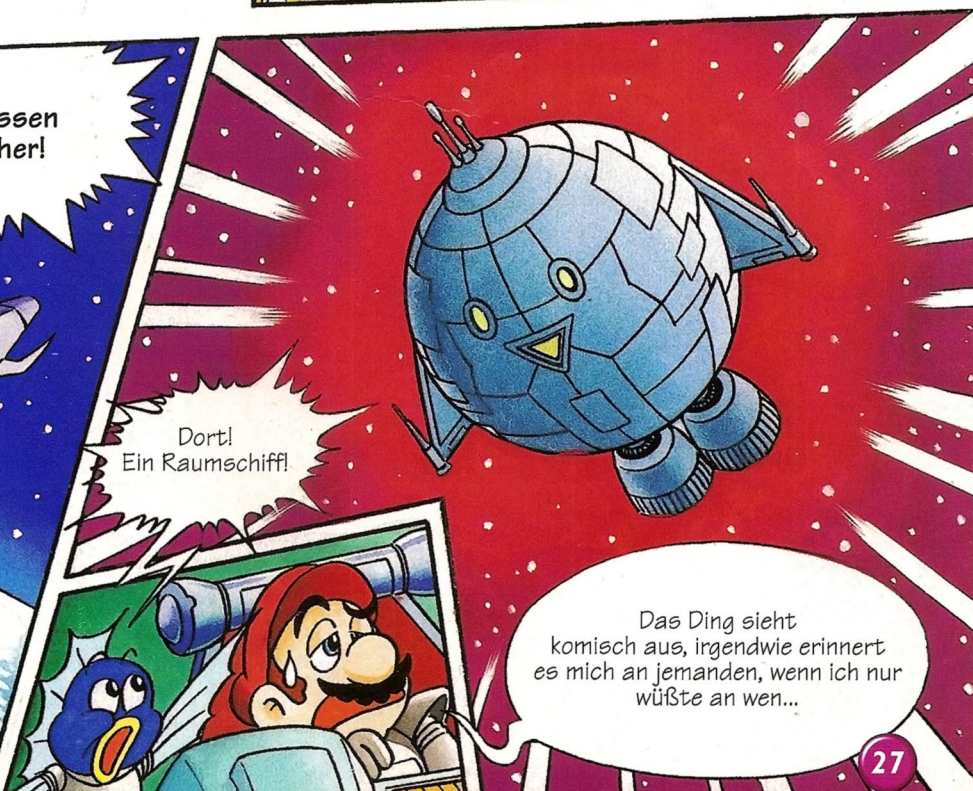


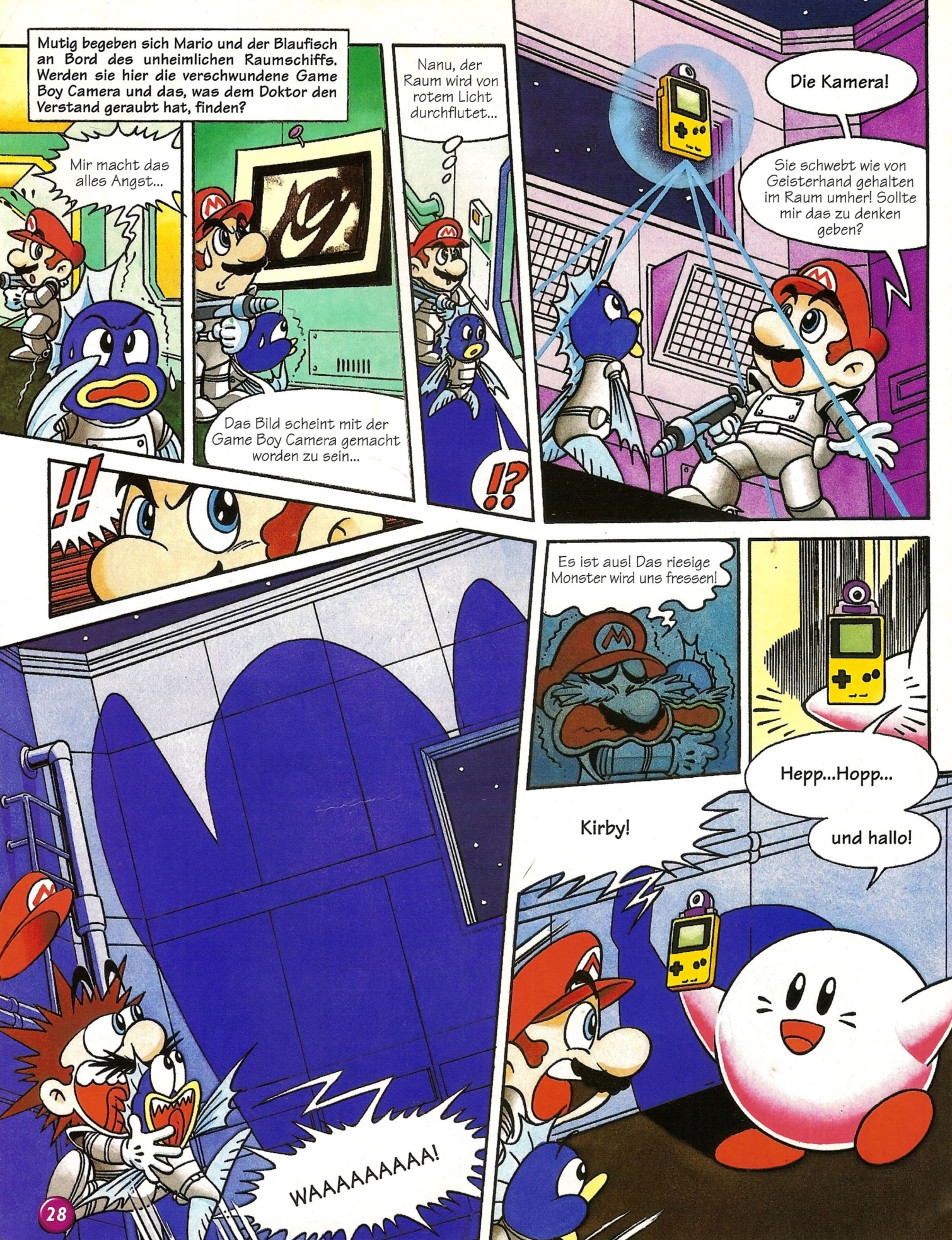
Das war wirklich erschütternd. Der arme Dr. Lichtblitz. Des öfteren schon hatte er Mario gute Dienste erwiesen und ihm nicht nur einmal aus der Patsche geholfen. Und nun soll er den Verstand verloren haben? Das konnte nicht sein! Und wenn doch, dann würde Mario alles tun, um den alten Geisteszustand des Doktors wiederherzustellen. Als Arzt getarnt begibt sich Mario in die Zelle von Dr. Lichtblitz...



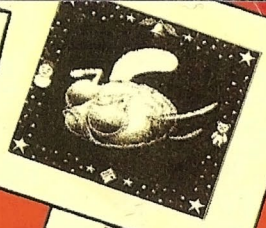
Der Blaufisch war stinksauer. Doch bereits nach kurzer Zeit haben sich die Beiden ausgesprochen und befinden sich nun in der legendären Blaufischbar, um dort Marios aktuellen Fall zu besprechen...

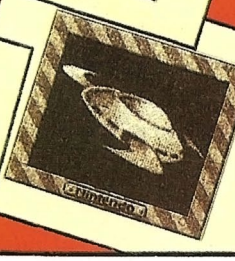
Dabei erweist sich der Blaufisch als wertvoller Helfer. Offensichtlich hat er wirklich schon einiges mitgemacht.




Mutig begeben sich Mario und der Blaufisch an Bord des unheimlichen Raumschiffs. Werden sie hier die verschwundene Game Boy Camera und das, was dem Doktor den Verstand geraubt hat, finden?
Mir macht das alles Angst...
Das Bild scheint mit der Game Boy Camera gemacht worden zu sein...
Nanu, der Raum wird von rotem Licht durchflutet...
!!
!?
Die Kamera!
Sie schwebt wie von Geisterhand gehalten im Raum umher! Sollte mir das zu denken geben?
WAAAAAAAAA!
Es ist aus! Das riesige Monster wird uns fressen!
Kirby!
Hepp...Hopp...
und hallo!

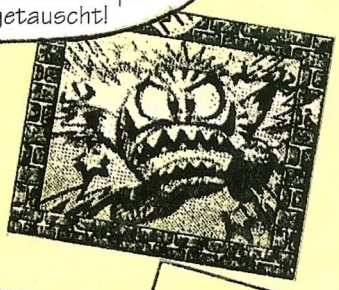
Sicher seid Ihr hier, weil Ihr die Kamera sucht! Nun, ich muß zugeben, ich hab sie mir...ausgeborgt! Das Ding ist so fantastisch, daß ich es hervorragend für mein fliegendes Detektivbüro gebrauchen konnte! Ich arbeite nämlich jetzt im All, um die Erde vor Außerirdischen zu schützen!





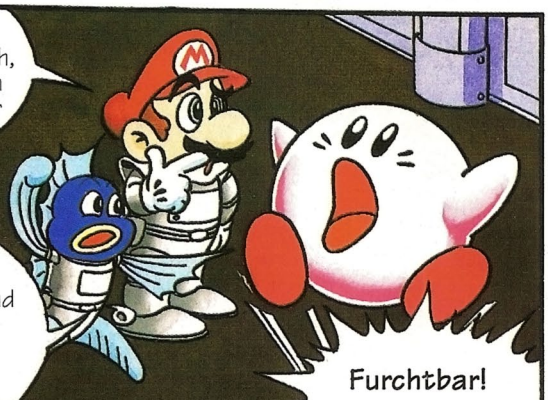
Ich hoffe, Ihr könnt mir verzeihen, aber ich konnte einfach nicht länger warten! Ich mußte die Kamera einfach haben! Und wie Ihr seht, habe ich sogar schon einige Erfolge vorzuweisen! Dies sind nur einige Bilder, die ich von verschiedenen UFOs machen konnte!

Sogar von einigen Aliens konnte ich Bilder machen! Einige der Wesen waren böse, mit anderen habe ich mich sehr nett unterhalten und sogar Kochrezepte ausgetauscht!



Das wichtigste daran ist jedoch, daß alle Aliens nun wissen, daß sie von einer digitalen Hochleistungskamera überwacht werden! In Zukunft werden die Kerle sehr vorsichtig sein...

Das ist ja super! Weniger super ist jedoch, daß Dr. Lichtblitz nach Deinem Besuch reif für die Klapse war.



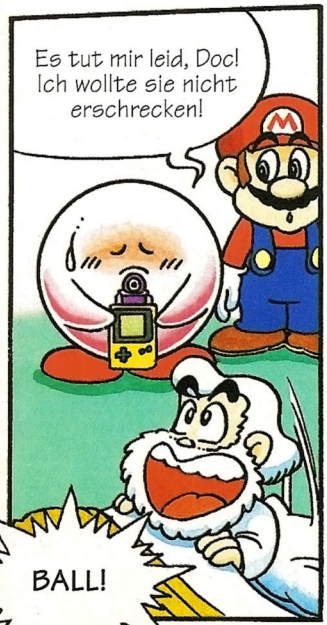
Ja, der arme Kerl sitzt nun in der Gummizelle und denkt er wäre ein Vogel. Das ist nicht gut!

Furchtbar!

Dagegen müssen wir unbedingt etwas tun!

Los, laßt uns zurückfliegen und alles aufklären!

Es tut mir leid, Doc! Ich wollte sie nicht erschrecken!



BALL!

Bin nicht verrückt, nicht verrückt! Hahahaha!

Sie gibt mir schon wieder nichts vom Kuchen ab!

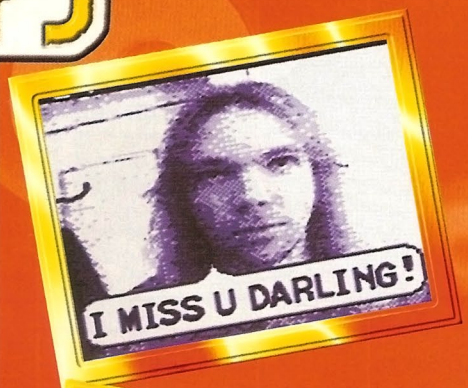
Ah, endlich ist der Doc wieder normal! So kennen wir ihn!

Tja, das ging ja nochmal gut! Dennoch hat Mario nach diesem Erlebnis erst einmal die Nase voll vom Detektiv sein. Schließlich hat er nicht einmal ein Stück Kuchen abbekommen...

ENDE

FLIRT-TIPS

Hi Freaks! Zwar strebt dieses wunderbare Heft seinem Ende entgegen, doch zum krönenden Abschluß wollen wir Euch noch ein paar besonders heiße Tips mit auf den Weg geben, die Ihr bestimmt gut gebrauchen könnt. Praktizierte Lebenshilfe sozusagen. Ihr habt keine Ahnung, worum es geht? Dann kommt mal ein Stückchen näher... noch ein Stückchen... so ist gut. Die Game Boy Camera ist nämlich nicht nur mit digitaler Hochleistungstechnik vollgestopft, nein, sie steckt auch voller Flirt-Power. Die Game Boy Camera ist der Baggerkönig, der Anmach-Minister schlechthin. Eine Kamera mit eingebauter Flirt-Garantie, wo gibt's denn sowas? Ist doch logisch, nur von Nintendo.



Das Ende der Einsamkeit

Wenn die einzige Party, zu der Ihr jedes Jahr eingeladen werdet, der Ball der einsamen Herzen ist, dann solltet Ihr Euch folgende Vorschläge zu Herzen nehmen. Mit tatkräftiger Unterstützung der Game Boy Camera seid Ihr die längste Zeit alleine gewesen. Na gut, auch der Printer spielt in diesem Flirt-Konzept eine gewisse Rolle, wollen wir den Knaben mal nicht unter den Tisch fallen lassen. Stellt Euch einfach mal die folgende Situation vor: Ihr fahrt gerade in der letzten Straßenbahn von der Disco nach Hause, müde und ziemlich ausgepowert. Doch an der vorletzten Haltestelle steigt jemand ein, der Euch das Herz in die Magengegend rutschen läßt. Das Girl (oder der Boy) Eurer Träume! Was tut Ihr? Hingehen und „Weißt Du, wie spät es ist?" fragen? Bitte nicht! Und fangt bloß nicht mit dem „Kennen wir uns nicht irgendwo her?"-Quatsch an. Sonst ist Eure Romanze schon zu Ende, bevor der oder die Angebete „Geh' mir nicht auf die Nerven!" sagen kann.

Hört zu, was stattdessen zu tun ist: Zieht einfach die Kamera und den Printer aus dem Rucksack, setzt Euer schönstes Lächeln auf, schießt ein cooles Foto, schreibt im Bildbearbeitungs-Menü schnell noch Eure Telefonnummer drauf und druckt das Ganze flott aus. Beim gemeinsamen Aussteigen aus der Straßenbahn heftet Ihr Eurem Schwarm den Sticker an, lächelt supersüß und macht Euch schnell aus dem Staub. Wir garantieren Euch, das Telefon wird klingeln. Übrigens funktioniert das nicht nur in der Straßenbahn, sondern auch an jedem anderen Ort der Welt. Denkt dran, Kamera und Printer sind so handlich, daß Ihr sie überall hin mitnehmen könnt. Sie sind das einzige tragbare Flirt-Center der Welt!

Piep, piep, piep - ich hab' Euch lieb!

Diese Worte hat Guildo Horn früher den Jungs und Mädels in ihr Poesie-Album geschrieben. Ihr meint, ein Poesie-Album sei altmodisch und nicht mehr zeitgemäß? O.K., da ist schon was dran, doch hier kommt die Variante für das nächste Jahrtausend. Mit der Game Boy Camera und dem Game Link-Kabel seid Ihr stolze Besitzer eines digitalen Poesie-Albums. Kein Witz! Wo immer Ihr herumflitzt – auf dem Schulhof, an der Haltestelle, in der Disco oder sonstwo – könnt Ihre Eure schönsten Anbagger-Fotos tauschen. Einfach zwei Game Boys inklusive Game Boy Camera mit dem Game Link-Kabel verbinden und dann munter drauflosflirten. „Schenkst Du mir ein Foto von Dir? Ich gebe Dir auch mein süßestes Bild!" Genauso und nicht anders funktioniert die Sache. Der Hammer kommt jetzt: Im Übersichts-Menü der Rekorde und High Scores könnt Ihr Euch ansehen, wieviele Bilder Ihr von Jungs und Mädchen bekommen habt, denn jede Game Boy Camera wird ja personalisiert. Also, welcher nette Kerl sammelt die meisten Fotos von den süßen Girlies? Welche hübsche Maus darf sich über die meisten Bilder von knackigen Boys freuen? Die Flirt-Saison ist eröffnet.

Natürlich könnt Ihr die Print-Outs nicht nur zum Flirten verwenden. Auch wenn Ihr Euch in anderer Form mitteilen, einem Freund einen Streich spielen wollt oder einfach nur Euer Eigentum kennzeichnen möchtet, könnt Ihr dies mit den Stickerbildern tun. Nachfolgend findet Ihr nur einige Beispiele, was man mit den Print-Outs der Game Boy Camera so alles anstellen kann. Laßt Eurer Fantasie freien Lauf....

KLEBEN BRINGT SEGEN!

Drückt Euch aus!

Wenn Ihr zum Beispiel sauer auf jemanden seid, wenn Ihr Euch über etwas ganz besonders freut oder wenn Ihr fürchterlich traurig seid, könnt Ihr dies mit den Bildern ausdrücken. Besonderen Erfolg hat meist auch die gedruckte Variante einer Bitte. Ist zum Beispiel mal wieder eine Taschengelderhöhung fällig oder Ihr wünscht Euch ein neues Nintendo-Spiel, könnt Ihr mit Hilfe der Stickerbilder Eure Eltern dezent darauf hinweisen. Ein kleiner Aufkleber auf Papas Aktenmappe oder einer an Muttis Spülmaschine wirken oft Wunder. Auch wenn Ihr einfach mal Eure Ruhe haben wollt, hilft die Kamera weiter. Macht Euch einfach einen Sticker mit der Aufschrift EINTRITT VERBOTEN oder verseht ein Bild Eurer Eltern mit der Aufschrift WIR MÜSSEN LEIDER DRAUSSEN BLEIBEN und pinnt es an Eure Zimmertür.

Kleine Streiche unter Freunden!

Neben dem Ausdruck Eurer Gemütskundgebungen könnt Ihr die Kamera noch für weitere Zwecke gebrauchen. Zum Beispiel um jemandem einen Streich zu spielen. Sehr beliebt sind dabei Sticker mit den Aufschriften TRITT MICH!, BIN BLOND-BITTE LANGSAM SPRECHEN!, ICH VERSCHENKE GELD!, HABE MEIN GEHIRN AN DER GARDEROBE ABGEGEBEN! und andere witzige Sprüche. Diese Sprüche lassen sich mit der Kamera schnell und problemlos erstellen und können sogar noch mit einigen lustigen Bildchen oder gar einem Bild des Opfers verziert werden. Ist dies geschehen, müßt Ihr das Bildchen nur noch ausdrucken und an passender Stelle plazieren. Bei TRITT MICH! bietet es sich an, den Aufkleber auf dem Rücken oder dem Rucksack Eures Opfers anzubringen. Desweiteren eignen sich auch Taschen, Schulhefte oder Walkmen als plakative Stickerflächen.

Hände weg von meinen Möbeln!

Wer kennt das nicht. Da sitzt man in der Schule, denkt an nichts Böses, und schwupp, schon ist die Tasche, das Schulheft oder das Mäppchen von den netten Mitschülern konfisziert und zum Frisbee umfunktioniert worden. Auch in diesem Fall ist die Kamera hilfreich. Zunächst einmal könnt Ihr Euer Eigentum durch lustige Namensschilder kennzeichnen. Sollte dies nicht ausreichen, dann versucht mit Warnhinweisen wie **DIESE TASCHE IST RADIOAKTIV VERSEUCHT!** oder **MEIN BRUDER IST KICKBOXER!** von einem möglichen Diebstahl abzuraten. Sollte es dennoch geschehen, könnt Ihr immerhin noch Droh- und Rachesticker verteilen. Für diese Zwecke solltet Ihr ein Bild des Täters aufnehmen und es im Bild- oder Zeichen-Menü nachbearbeiten. Malt dem Übeltäter ein blaues Auge, eine Narbe am Kopf, eine Zahnlücke usw. und verseht das Bild mit dem Untertitel **RACHE IST SÜSS!** oder **GRÜSSE VON MEINER TASCHE!**

HOT-SHOTS!

Macht mit beim ultimativen

GAME BOY CAMERA SNAPSHOT CONTEST

Ihr habt Euer Objekt anvisiert... es ahnt noch nicht, daß Ihr Euch nähert... da dreht sich das Opfer um... Ihr drückt auf den Knopf... und schon ist er im Speicher Eures Game Boys: Euer Schnappschuß für den coolsten Wettbewerb zwischen Brunsbüttel und Berchtesgaden!

Zeigt uns, was Ihr als Fotokünstler drauf habt, werdet zu Jägern der originellsten Bilder, macht Euch auf die Suche nach verrückten und außergewöhnlichen Motiven!

Was wir von Euch wollen, könnt Ihr Euch sicher schon denken:

Schickt uns einfach Euer witzigstes, abgefahrenstes, lustigstes, bizarrstes, schrägstes, wildestes oder einfach nur Euer schönstes Foto, das Ihr mit der Game Boy Camera geschossen und auf dem Game Boy Printer ausgedruckt habt!

Die Einsender der zehn witzigsten Fotos belohnen wir selbstverständlich mit genialen Preisen:

1. – 3. Preis: je ein Nintendo64 & 1 x Yoshi's Story

4. – 10. Preis: je 1 x Yoshi's Story

Einsendeschluß für die Ergebnisse Eurer fotografischen Höchstleistungen ist der 14. August 1998.
Die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

CLUB Nintendo®

6x Nintendo® und POWER PRÄMIE

POWER ABO

Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo. Wenige Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures Abonnements zusammen mit der Club Nintendo „Power Prämie". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die unschlagbare „Power Prämie". Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) inklusive Porto/Versandkosten erhaltet Ihr ein Jahr lang alle zwei Monate das druckfrische Club Nintendo Magazin direkt nach Hause. Zusammen mit dem ersten Heft bekommt Ihr die einmalige und obercoole „Power Prämie". Dabei handelt es sich um einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es ausschließlich als Bestandteil des Power Abos gibt. Selbstverständlich ist er im Abonnementpreis enthalten. Wenn Ihr Euren Comic nicht zerschneiden wollt, könnt Ihr die Bestellkarte auch bei der Nintendo Konsumentenberatung anfordern.
Tel. 01 30 - 58 06 (9⁰⁰ – 11⁰⁰ Uhr)

Das Club Nintendo „Power Abo" gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

NA KLAR! Ich bestelle das Club Nintendo „Power Abo" zusammen mit der „Power Prämie" zum Preis von DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) inklusive Porto/Versandkosten. Das Club Nintendo Power Abo gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird.

Unterschrift: _____
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)

Lieferanschrift für mein Club Nintendo Power Abo:

Name/Vorname: _____

Geburtsdatum: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon-Nummer: _____

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von zehn Tagen widerrufen kann. Dazu genügt eine schriftliche Mitteilung an den Club Nintendo, Nintendo Center, 63760 Großostheim. Die Widerrufsfrist beginnt bei Eingang meiner Bestellung. Zur Wahrung dieser Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten.)

Bitte ausreichend frankieren!

Antwort

Club Nintendo
„Power Abo"
Nintendo Center
Postfach 15 01

D-63760 Großostheim

GAME BOY™ pocket
COLOR EDITION
GAME BOY printer paper
GAME BOY printer
GAME BOY camera
GAME BOY camera